



La Politica nel pallone

Fair Play Round



Glossario



Flop Assist



Consiglio di Presidenza

Presidente

On. Guido Lo Porto

Vice Presidenti

On. Salvo Fleres

On. Vladimiro Crisafulli

Deputati Questori

On. Franco Catania

On. Andrea Zangara

On. Girolamo Turano

Deputati Segretari

On. Sebastiano Burgaretta Aparo

On. Giuseppe Basile

On. Giuseppe Galletti

On. Angelo Paffumi



**Con la collaborazione
della Fondazione Federico II**



Servizio Informazione e Comunicazione

A cura di Salvatore Parlagreco

Ha collaborato Gaspare Sardella
Ricerche: Mariolina Belbruno, Simona Fauci,
Valentino Serino, Manuela Spinoso

L'espressione sport è abbreviata con *sp.*

Glossario



AGONISMO

Comportamento motivato dal bisogno d'affermazione dell'individuo. Nel linguaggio politico, frequente l'espressione "sano agonismo", che significa determinazione, tenacia, corretta difesa della propria parte e spirito di emulazione; *sp.*, spirito combattivo da parte di un atleta o di una squadra.

ALLENAMENTO

Abitudine, esercizio, adattamento a metodi, tradizioni, costumi, regole che, talvolta, vengono subite. Ci si allena alle sconfitte, quando si accettano senza fare nulla per evitarle; *sp.*, preparazione fisica in un'attività sportiva.

AMMONIZIONE

Autorevole rimprovero col quale si preannunciano misure o provvedimenti disciplinari. Ha il valore di un avvertimento politico e reclama un'attenzione verso qualcosa al fine di evitare che si ripeta l'episodio; *sp.*, sanzione inflitta ad un atleta in seguito a scorrettezze di una certa entità.



ANTICIPO

Prevenire le mosse di qualcuno. Esempio: *giocare d'anticipo*; *sp.*, anticipare una partita del campionato, specialmente per esigenze televisive e commerciali.

A

APRIPISTA

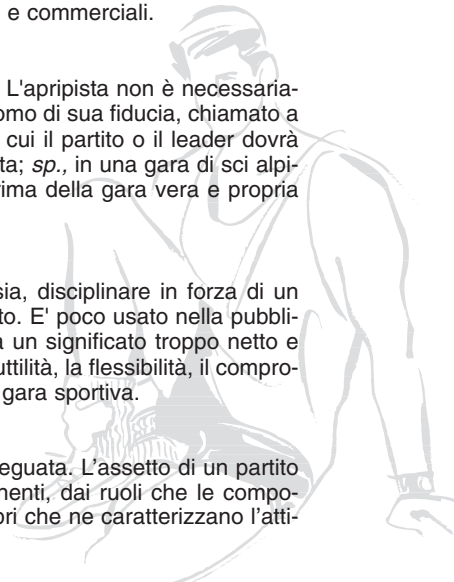
Precursore, anticipatore. L'apripista non è necessariamente il leader, ma un uomo di sua fiducia, chiamato a saggiare le condizioni in cui il partito o il leader dovrà "combattere" la sua partita; *sp.*, in una gara di sci alpino, atleta che scende prima della gara vera e propria per tracciare il percorso.

ARBITRARE

Decidere una controversia, disciplinare in forza di un incarico pubblico o privato. E' poco usato nella pubblicistica politica perché ha un significato troppo netto e la politica preferisce la duttilità, la flessibilità, il compromesso; *sp.*, dirigere una gara sportiva.

ASSETTO

Ordine, sistemazione adeguata. L'assetto di un partito è dato dalle sue componenti, dai ruoli che le componenti hanno, dagli equilibri che ne caratterizzano l'atti-



vità e le scelte; *sp.*, in un autoveicolo, disposizione equilibrata dei carichi aerodinamici.

ASSIST

Aiuto, soccorso con la propria presenza e partecipazione attiva. Iniziativa che crea la situazione appropriata ad un intervento, una scelta, una nomina o un incarico; *sp.*, nei giochi di squadra, specialmente nella pallacanestro e nel calcio, passaggio che permette a un compagno libero di segnare un punto.

ASSOLO

Prestazione individuale particolarmente brillante; *sp.*, tentativo di realizzare un goal da solo.

ATTACCANTE

Chi compie un'azione audace, chi è portato a precedere l'avversario ed ha l'attitudine alla competizione, confidando nelle proprie risorse; *sp.*, giocatore che fa parte della linea di attacco di una squadra.



ATTACCO

Affrontare con particolare grinta l'avversario politico: *andare, partire all'attacco di qualcosa o di qualcuno*; *sp.*, azione offensiva per ottenere la vittoria.

AUTOGOAL

Iniziativa che ottiene un risultato negativo, clamorosamente diverso da quello aspettato, un boomerang; *sp.*, punto a favore degli avversari realizzato da un giocatore che indirizza involontariamente la palla nella propria porta.

BIG

Personaggio di notevole importanza e autorità: *big della politica*; *sp.*, squadra o atleta di enorme prestigio.

BRACCIO DI FERRO

Lungo e duro scontro tra due antagonisti decisi a non rinunciare alle proprie posizioni: *braccio di ferro della Giunta regionale (con l'opposizione, il sindacato ecc.)*; *sp.*, gara praticata da due contendenti impegnati in una prova di forza, nella quale vince chi riesce a spingere il braccio dell'avversario fino a far toccare la base d'appoggio.

BRIEFING

Breve incontro nel corso del quale vengono dati ordini operativi, assunte decisioni tattiche ecc.; *sp.*, riunione che si tiene prima di qualsiasi gara tra i commissari di gara e i piloti.

CAPPOTTO

[Dalla loc. francese (*faire un*) *capot*]. Non riuscire ad aggiudicarsi alcuna vittoria nelle circoscrizioni elettorali, sconfitta clamorosa; *sp.*, vittoria conseguita su un avversario che non è riuscito a segnare nessun punto.

CARTELLINO ROSSO

Punire severamente qualcuno a causa delle azioni compiute e delle iniziative svolte. Chi subisce il cartellino rosso perde l'incarico, la poltrona, il potere; *sp.*, espulsione di un giocatore dal campo, deciso dall'arbitro per gravi infrazioni al regolamento del gioco.

CATENACCIO

Richiama il concetto di restrizione, impedimento.

Il provvedimento catenaccio può essere di carattere amministrativo o legislativo (*decreto catenaccio*); si tratta di decreti legge di natura economica; *sp.*, sistema di gioco basato su una difesa con marcature molto rigide.

COMBINE

Imbroglia, intrigo, patto sleale ai danni dell'avversario, brogli elettorali; *sp.*, competizione truccata perché viene stabilito in anticipo l'esito della gara.

COMPENSAZIONE

Ottenere qualcosa per ristabilire l'equilibrio, avendo dovuto cedere ciò che si possedeva. Raggiungimento o conservazione di un equilibrio; *sp.*, operazione effettuata in immersione per eguagliare la pressione interna a quella che l'acqua esercita sulla membrana del timpano.

COMPETITIVITÀ AGONISTICA

Capacità di gareggiare, concorrere o misurarsi sia nell'ambito sportivo che in quello politico.



CONTROPIEDE

Prendere qualcuno alla sprovvista, cogliere di sorpresa l'avversario costringendolo a difendersi nelle peggiori condizioni; *sp.*, veloce azione di contrattacco condotta mentre l'avversario è in fase di attacco e la difesa risulta, quindi, impreparata.

CORDATA

Gruppo composto dai candidati della stessa corrente o all'interno dello stesso partito in una lista elettorale; *sp.*, coloro che si arrampicano su una montagna utilizzando la stessa corda.

CORNER

Salvarsì in corner, riuscire ad evitare il peggio all'ultimo momento; *sp.*, calcio d'angolo.

CORSA AD OSTACOLI

Raggiungimento di un obiettivo superando una serie di difficoltà; *sp.*, gara di velocità.

DÉBÂCLE:

Sconfitta inaspettata e definitiva.

DERBY

Competizione tra appartenenti allo stesso sistema, organizzazione, schieramento politico; *sp.*, gara calcistica tra due squadre rivali della stessa città o regione.

DIFESA

Modalità attraverso cui l'individuo cerca di proteggere se stesso; *sp.*, attività svolta per ostacolare le azioni d'attacco dell'avversario.

DIRETTO

Azione condotta con energia e determinazione in modo da battere l'avversario con un colpo solo; *sp.*, il pugno micidiale che colpisce il volto dell'avversario.

DISCESA LIBERA

Azione che non comporta passaggi obbligati lungo il cammino; *sp.*, specialità dello sci alpino.

DOPING:

Alterazione di documenti amministrativi ed economici: *doping amministrativo*; *sp.*, utilizzo di farmaci o di sostanze ormonali per ridurre il senso di fatica e aumentare la potenza muscolare.

DOPPIETTA

Doppia vittoria in una competizione elettorale; *sp.*, realizzazione di due goal da parte di un giocatore nella stessa partita.

DRIBBLING

Sfuggire, evitare con destrezza l'avversario; *sp.*, gesto tecnico che consiste nel liberarsi da uno o più avversari riuscendo a mantenere il possesso del pallone.

EN PLEIN

[*franc. propr.*, in pieno]. Successo pieno, colpo fortunato. Nel gioco della *roulette* indica la puntata su un numero singolo.

ESSERE DELLA PARTITA

Partecipare a un'impresa anche impegnativa e rischiosa, fare parte della stessa cordata, dello stesso Governo, Giunta ecc.; *sp.*, partecipare ad un incontro, una gara.

EXPLOIT:

Azione o comportamento particolarmente bril-

lante, successo insperato; *sp.*, impresa singolare, prodezza.

FAIR PLAY

Gioco corretto, comportamento rispettoso delle regole tale da garantire a tutti le stesse opportunità.

FINTA

Operazione che mira a creare nell'avversario aspettative errate; *sp.*, azione elegante per disorientare l'avversario.

FLOP

Fallimento, insuccesso, risultato negativo; *sp.*, grave insuccesso di una squadra o di un atleta.

FORCING

Sottoporsi ad una intensa attività (esempio, *forcing elettorale*); *sp.*, esprimere il migliore rendimento, aumentare il ritmo della gara per mettere alle corde l'avversario.



FOTO FINISH

Vincere le elezioni al foto finish significa riuscire ad ottenere un successo con un vantaggio esiguo sugli avversari; *sp.*, sistema che permette l'individuazione di un vincitore nel caso di arrivo in volata tra più corridori.

FUORIGIOCO

Essere fuori posto, fuori posizione, essere tagliati fuori dalla possibilità di successo; *sp.*, infrazione che si verifica in attacco se, al momento del passaggio, l'uomo a cui è indirizzata la palla non ha almeno due avversari (compreso il portiere) tra lui e la linea di fondo.

GOAL

Punto, traguardo raggiunto, iniziativa coronata da successo; *sp.*, punto segnato da una squadra di calcio quando il pallone entra nella porta avversaria.

GRAND SLAM

Successo consecutivo nella stessa competizione;

sp., vittoria conseguita nei quattro tornei tennistici più importanti del mondo in due anni consecutivi.

IMMERSIONE

Addentrarsi in un ambito circoscritto, oscurare l'azione, l'iniziativa; relegarsi ad un ruolo che non consente visibilità; *sp.*, prova subacquea fondata su uno sforzo prolungato di sospensione della respirazione.

INSEGUIMENTO

Azione diretta al raggiungimento di qualcuno o di qualcosa. Si insegue un ideale, un obiettivo, un sogno. L'inseguimento in politica segna la carriera di un uomo, le tappe della sua ascesa; *sp.*, gara su pista nella quale due ciclisti o due squadre di quattro ciclisti cercano di raggiungersi partendo da punti opposti della pista.

INTERVENTO FALLOSO

Azione o comportamento scorretto; *sp.*, nei giochi di squadra, specialmente nel calcio, azione scorretta ai danni di un avversario durante una partita.



INVASIONE DI CAMPO

Intervenire in un contesto che non vuole intrusioni, occuparsi di questioni che sono fuori dall'ambito dei propri interessi. L'invasione di campo segnala la presenza dell'estraneo, di colui che non appartiene al partito, alla corrente politica, alla cerchia degli uomini di fiducia; *sp.*, fallo consistente nello sconfinamento di un giocatore o di una parte del suo corpo nel campo avversario nella Pallavolo.

KNOCK-OUT (KO)

Mettere o essere posto nell'impossibilità di reagire; *sp.*, colpo capace di stendere un pugile senza che egli riesca a rialzarsi entro dieci secondi.

LOTTA LIBERA

Contrasto duro e violento senza esclusione di colpi nel tentativo di eliminare gli avversari; *sp.*, scontro corpo a corpo tra due contendenti.

MARATONA

Prova lunga e faticosa (maratona elettorale, congressuale etc.); *sp.*, corsa podistica. Ammessa ai giochi olimpici nel 1896, si disputa in ricordo di Filippide, guerriero ateniese che corse da Maratona ad Atene per annunciare la vittoria sui Persiani.

MARCIA

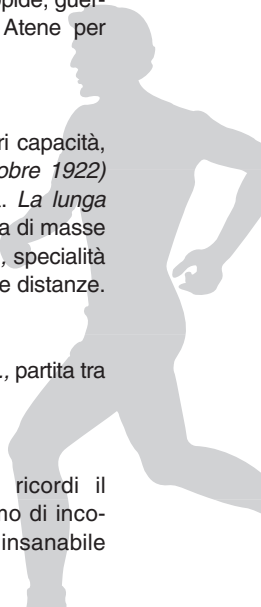
Avere una marcia in più: possedere maggiori capacità, migliori qualità. *La marcia su Roma (28 ottobre 1922)* segnò l'inizio del ventennio fascista in Italia. *La lunga marcia di Mao fu* la manifestazione di protesta di masse incolonnate, attraverso le vie di una città; *sp.*, specialità dell'atletica leggera che prevede gare su varie distanze.

MATCH

Sinonimo di scontro, di conflitto fra leaders; *sp.*, partita tra due squadre o due atleti in competizione.

MURO DIFENSIVO

Ostacolo, impedimento, separazione. Si ricordi il *muro di Berlino*, *il muro israeliano*. Sinonimo di incomunicabilità, assenza di dialogo, diversità insanabile



di opinioni; *sp.*, azione difensiva che possono compiere solo i giocatori a rete nel tentativo di frenare gli attacchi avversari nella pallavolo.

OSTRUZIONE

Ostacolo capace di interrompere o rallentare l'accesso o l'attività: l'*ostruzionismo parlamentare* è la forma più nota di ostruzione, è una tattica volta ad impedire che la maggioranza di un'assemblea consegua il risultato desiderato, attraverso l'uso strumentale delle regole della stessa assemblea; *sp.*, infrazione che si verifica quando un giocatore si frappone in modo irregolare fra l'avversario e il pallone.

PAREGGIO

Uguale risultato raggiunto da due opposti schieramenti. *Pareggiare i conti*: rendere all'avversario ciò che si è stati costretti a subire; *sp.*, risultato di parità tra due squadre o due atleti al termine di un incontro.

PARTENZA LANCIATA

Inizio repentino di una attività che presuppone

uno svolgimento positivo; *sp.*, si verifica quando le vetture non partono da ferme sullo schieramento, ma scattano appena terminano di percorrere l'ultima curva prima del rettilineo principale.

PARTIRE IN QUARTA

Azione o iniziativa che spiazza l'avversario ed impone un percorso politico veloce, che costringe ad un difficile inseguimento; *sp.*, partenza veloce e scattante.

PENALTY

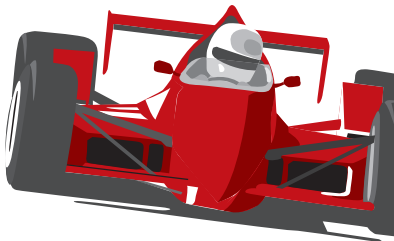
Penalità, sanzione corrispondente ad una trasgressione grave; *sp.*, calcio di punizione dal dischetto del rigore di un qualsiasi giocatore della squadra che ne beneficia.

PERFORMANCE

Obiettivi conseguiti mediante una linea di condotta politica vincente; *sp.*, risultati conseguiti in una o più gare.

PING-PONG

Incontro o discussione che si risolve con un botta e risposta



scarsamente concludente. La diplomazia del ping-pong fu inaugurata dal Presidente USA, Richard Nixon, con la Cina, quando i due Paesi non avevano relazioni a causa della guerra in Vietnam; *sp.*, tennis da tavolo.

PISTA

Indizio o insieme di indizi che costituiscono un'ipotesi per chiarire una situazione; *sp.*, percorso delimitato e attrezzato per lo svolgimento di corse ippiche, automobilistiche e podistiche.

POLE POSITION

Conquista di una posizione di vantaggio rispetto agli avversari, previsione di una candidatura vincente, di un successo elettorale probabile grazie ad eventi che giocano a favore del candidato; *sp.*, in una corsa automobilistica è la posizione di paratenza di prima fila, davanti a tutti gli avversari.

POSTICIPO

Rimandare ad un tempo successivo, fare scivolare la scelta, la riunione, la trattativa ecc.; *sp.*, rinvio di una partita del campionato.

PRESSING

(Ingl., *to press*, sottoporre a pressione) usato in italiano come pressione, offensiva continua e incalzante, in campo sportivo e, per estensione, in ambito politico, economico.

PRIMA LINEA

Esporsi in modo notevole, esprimere con chiarezza, senza sotterfugi né ambiguità idee, posizioni politiche, volontà, intenzioni, assumendosi i rischi che una tale scelta comporta; *sp.*, la prima delle due parti in cui il campo è suddiviso nella pallavolo.

RECORD

Massimo risultato, livello più alto conseguito in un'attività politica o istituzionale; *sp.*, il miglior risultato ottenuto in una competizione.

ROUND

Fase di una discussione o di un dibattito piuttosto acceso; *sp.*, ciascuno dei tempi o riprese in cui è suddiviso un incontro di pugilato.

SCALATORE

Colui che vuole fare carriera e non si ferma davanti ad alcun ostacolo; *sp.*, chi scala le montagne, l'alpinista.

SCENDERE A RETE

Muoversi con decisione verso una meta; *sp.*, avvicinarsi rapidamente verso la rete della squadra avversaria in una partita di calcio.

SCENDERE IN CAMPO

Famosa espressione usata da Silvio Berlusconi per annunciare la volontà di impegnarsi in ambito politico; *sp.*, gareggiare o affrontare una competizione.

SCHEMA DI GIOCO

Modello di comportamento, tattica, strategia. Se il governo è una squadra, la sua politica diventa, di conseguenza, uno schema di gioco; *sp.*, nei giochi a squadre, modello della disposizione in campo dei giocatori.

SCIA

Imitare l'esempio di qualcuno, continuarne l'opera. Chi sceglie di mantenersi sulla scia delle iniziative del leader, ritiene di potere trarre vantaggio dai successi che il leader ha conseguito; *sp.*,

zona che si viene a creare dietro un veicolo in movimento, in cui risiede un'inferiore pressione dell'aria: *sfruttare la scia*.

SERIE A-B

Classificazione, suddivisione fra leaders e personaggi di primo o secondo piano; *sp.*, ciascuna delle categorie in cui sono suddivisi gli atleti e le squadre in base ai risultati conseguiti nei campionati a cui partecipano.

SLALOM

Avanzata tortuosa o difficoltosa, segnata da ostacoli; *sp.*, gara di discesa in cui gli sciatori devono superare una serie di porte di controllo.

SPARRING-PARTNER

Avversario di modesto valore che serve a sperimentare la propria forza e le risorse in campo; *sp.*, pugile che combatte per consentire al campione di allenarsi in vista di un incontro.

SPONDA

Aiuto, protezione, appoggio: *fare da sponda*, esercitare il proprio ruolo o funzione in modo da rendere visibi-

le, riconoscibile, degna di valore, l'attività di qualcuno. *Giocare di sponda*, esercitare azioni che non impegnano direttamente e sfruttano le intenzioni e le iniziative degli altri; mantenendo una posizione di secondo piano, si ottiene il risultato voluto; *sp.*, nel biliardo, ciascuno dei quattro lati interni del tavolo da gioco.

SPRINT

Imprimere un'accelerazione ad una iniziativa, all'iter istituzionale di una proposta in modo da cogliere alla sprovvista l'avversario politico; *sp.*, accelerazione improvvisa che viene impressa a un certo punto della corsa, solitamente nel finale.

SQUADRA

Gruppo o formazione di persone con compiti e funzioni comuni. *Squadra di governo*: la compagine governativa, il gabinetto, l'esecutivo; *sp.*, il novero dei giocatori mandati in campo con la medesima maglia per disputare una partita.

STOCCATA

Infliggere all'avversario una sconfitta, seppur parziale, grazie ad una azione improvvisa e decisiva; *sp.*, nella scherma è l'affondo vincente.

STOPPATA

Fermare, contrastare l'avversario politico mentre si appresta a conseguire un risultato; *sp.*, fermare un tiro dell'avversario saltando al momento giusto e respingendolo col palmo della mano.

STRAMBATA

Cambiamento improvviso, deviazione per sfruttare le risorse migliori; *sp.*, brusca sbandata sottovento di una barca a vela.

STRAPPO

Brusca interruzione nei rapporti tra persone, organizzazioni e abbandono improvviso di un indirizzo politico, di un'idea: *strappo all'interno del partito*. Famoso lo strappo da Mosca del Partito Comunista Italiano negli anni Settanta e Ottanta; *sp.*, scatto, accelerazione improvvisa per stacca-



re gli avversari oppure tratto breve e ripido percorso in salita.

STRATEGIA

Disegno, progetto politico che si può articolare in diverse fasi al fine di utilizzare al meglio le risorse che si posseggono e di raggiungere gli obiettivi che si vogliono conseguire attraverso accorgimenti idonei. L'individuazione di strumenti, mezzi, risorse, iniziative utili per pervenire al successo elettorale; *sp.*, insieme di accorgimenti e scelte effettuate per ottenere la vittoria in una gara.

SUPPLEMENTARI

Aggiunta, completamento, integrazione. Necessità di allungare i tempi per raggiungere i risultati voluti. Per esempio, elezioni di ballottaggio fra candidati che hanno ottenuto i migliori risultati o elezioni suppletive per ricoprire i seggi rimasti vacanti durante la legislatura; *sp.*, tempi in aggiunta a quelli regolamentari quando l'incontro termina in parità ed è necessario stabilire un vincitore.

SURPLACE

Posizione di attesa di chi preferisce concedere la prima mossa all'avversario per poter scegliere le risorse adatte e batterlo; *sp.*, la posizione immobile del ciclista in pista che attende la partenza dell'avversario per sfruttarne la scia e superarlo.

TACKLE

L'azione di contrasto dell'avversario per impedire che prosegua nella sua iniziativa; *sp.*, intervento deciso sull'avversario in possesso della palla allo scopo di sottrargliela.

TALENT SCOUT

Cacciatori di talenti (nello sport, nella politica e nelle istituzioni).

TATTICA

Linea di condotta adottata al fine di raggiungere determinati obiettivi con l'impiego di risorse idonee: *tattica di partito*; *sp.*, è l'insieme dei comportamenti e delle azioni degli atleti in gara per determinare condizioni di vantaggio.

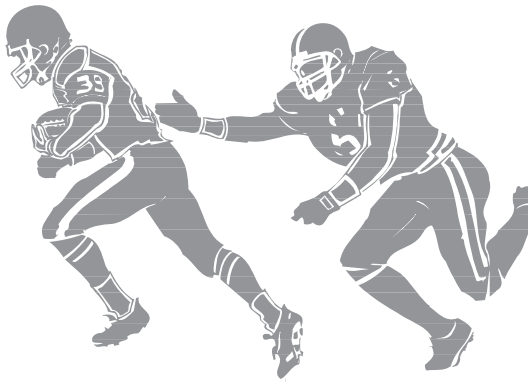


TEAM

Gruppo di persone che collaborano a un'attività di studio, di lavoro: *team di esperti*; *sp.*, squadra di atleti.

TIME-OUT

Sospensione, interruzione di un dibattito politico, di un contenzioso fra schieramenti al fine di prender tempo e trovare una soluzione utile; *sp.*, tempo richiesto da un allenatore per variazioni tattiche.



TOUR DE FORCE

Periodo di intense fatiche (comizi, campagna elettorale); *sp.*, prova di abilità, resistenza.

TRAGUARDO

Meta, obiettivo; *sp.*, punto d'arrivo di una gara di corsa.

TURN OVER

Avvicendamento, sostituzione mediante nuovi assunzioni del personale che ha cessato il rapporto di lavoro; *sp.*, alternanza tra i giocatori titolari e le riserve.

VOLATA

Accelerazione rapida di un processo o di un'attività; *sp.*, nelle gare di corsa, scatto finale che un concorrente compie in prossimità del traguardo per aggiudicarsi la vittoria.

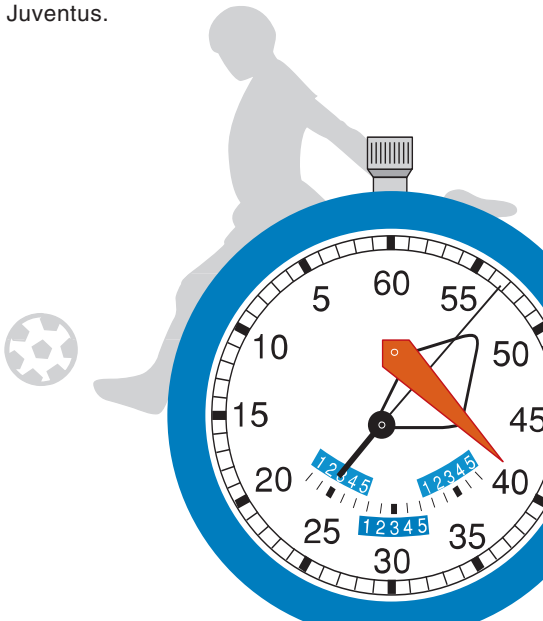
ZONA CESARINI

Risultato favorevole conseguito all'ultimo momento; *sp.*, ultimissimi minuti di gioco.



Glossario

Segnare in zona Cesarini: realizzare un goal a tempo quasi scaduto, come spesso riusciva negli anni '30 all'omonimo giocatore della Juventus.





A series of 20 horizontal dotted lines for writing, arranged in a vertical column.

Note

A series of 17 horizontal dotted lines for writing notes.

Note

